

TELEMATIKA, Vol. 12, No. 02, JULI, 2015, Pp. 75 – 81
ISSN 1829-667X

MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HURUF HIJAIYAH UNTUK ANAK USIA DINI 2-3 TAHUN

Lisna Zahrotun⁽¹⁾, Zaka Ricky Soleh⁽²⁾

Teknik Informatika, Universitas Ahmad Dahlan

Jl. Prof. Dr. Soepomo SH, Janturan, Umbulharjo, Yogyakarta

e-mail : lisna.zahrotun@tif.uad.ac.id⁽¹⁾, zakaricky1@gmail.com

Abstract

Learning media are nothing new in the world of education. Many schools are already introducing computers in the learning process. The images and sounds that appear also makes children do not get bored quickly, so it may stimulate children to know more. In addition to computer-based learning children can learn to perform the mouse movements that can train the child's motor.

In this study produced teaching media literacy hijaiyah which is one of the curriculum for the education of children aged 2-3 years. Instructional media is equipped with voice pronunciation pronunciation of letters hijaiyah. In addition to learning media is also equipped with a guessing menu that is divided into two levels. With the child's learning media is expected to be able to make the process of learning to know the letters hijaiyah accompanied by sound pronunciation can be happy with no load and coercion from teachers.

Key word : Learning Media, letters hijaiyah, motor

Abstrak

Media pembelajaran bukanlah hal yang baru dalam dunia pendidikan. Banyak sekolah-sekolah yang sudah mengenalkan computer dalam proses pembelajarannya. Gambar-gambar dan suara yang muncul juga membuat anak tidak cepat bosan, sehingga dapat merangsang anak mengetahui lebih jauh lagi. Selain itu dalam pembelajaran berbasis computer anak-anak dapat belajar melakukan gerakan mouse yang dapat melatih motorik anak.

Dalam penelitian ini dihasilkan media pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah yang merupakan salah satu kurikulum untuk pendidikan anak usia 2-3 tahun. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan suara pengucapan lafal huruf hijaiyah. Selain itu dalam media pembelajaran ini juga dilengkapi dengan menu tebak-tebakan yang terbagi dalam dua level. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan anak dapat melakukan proses belajar mengenal huruf-huruf hijaiyah disertai dengan suara pengucapan lafalnya dengan senang tanpa ada beban dan paksaan dari guru

Kata Kunci : Media pembelajaran, huruf hijaiyah, motorik

1. PENDAHULUAN

Anak-anak pada era sekarang ini telah dihadapkan pada banyak teknologi yang ada dilingkungan sekitar, diantaranya adalah handphone, televisi, dan computer. Teknologi dan media adalah alat yang efektif hanya bila digunakan dengan tepat dan bijak (Naeyc & Center 2012). Menggunakan video dalam pendidikan oleh guru dapat meningkatkan kemampuan guru untuk menerapkan pengetahuan. Namun, video tidak efektif dalam dirinya sendiri. Untuk menjadi berguna, itu harus tertanam dalam konteks pembelajaran yang tepat (Seidel et al. 2013).

Perkembangan baru dalam peran pendidikan pada anak-anak pra-sekolah termasuk penggunaan Informasi dan Teknologi Komunikasi (TIK) (Drigas et al. 2015). Dalam proses belajar terutama bagi anak adalah pembelajaran yang melahirkan suasana yang menyenangkan. Gambar-gambar dan suara yang muncul akan membuat anak tidak cepat bosan, sehingga dapat merangsang pembelajaran pada anak (Dewantik H. et al. 2010). Dalam pembelajaran yang melibatkan media dalam proses pembelajarannya tentu harus mempertimbangkan aspek-aspek perkembangan anak usia PAUD. Aspek perkembangan anak PAUD Kelompok Usia 2-3 Tahun terdiri dari :1)Aspek moral dan nilai nilai agama; 2)Aspek

Media Pembelajaran...(Lisna Z)

sosial, emosional dan kemandirian, 3) Aspek bahasa, 4) Aspek kognitif, 5) Aspek fisik/ motorik dan 6) Aspek seni (Susilo 2013).

Pada umumnya anak-anak memiliki cara belajar yang berbeda. Cara belajar tersebut dapat bersifat visual, auditori maupun kinestetik. Namun, pada kenyataannya banyak anak-anak memilih metode pembelajaran menggunakan multimedia karena dirasa lebih mudah dipahami serta menarik (Halidah 2014).

Playgroup adalah tempat yang menyenangkan bagi anak-anak. Tapi apakah playgroup selamanya akan menjadi tempat belajar? Di negara maju dan berkembang metode pembelajaran sudah diterapkan sejak playgroup (Rini 2011). Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya diantaranya; media komunikasi visual yang efektif untuk mempromosikan Multimedia Pembelajaran untuk anak usia 3 - 6 tahun di Denpasar dimana konsep yang digunakan adalah "Fun Edukatif" (Purnapraweti 2013). Perancangan aplikasi pembelajaran berbasis multimedia untuk anak usia dini, dengan menggunakan konsep *Computer Aided Instruction* (CAI) (Halidah 2014). Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Berhitung Bagi Anak Playgroup Menggunakan Metode Menghitung Gambar dengan Menerapkan Bahasa Pemrograman Macromedia Flash 8 (Rini 2011).

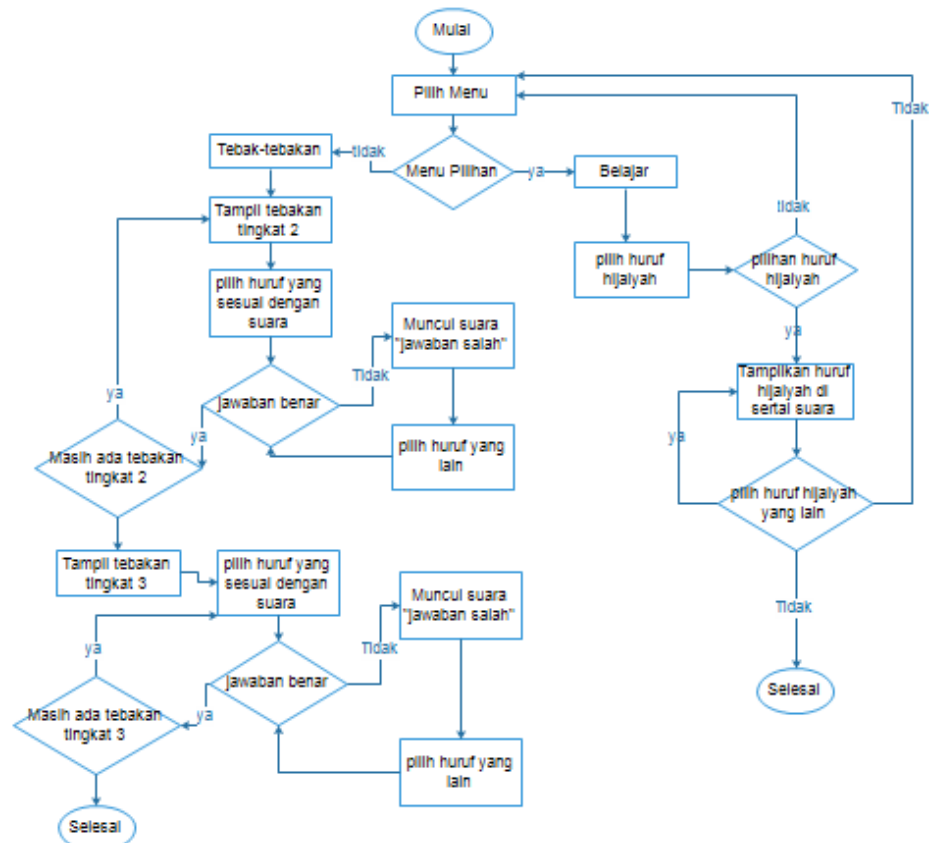
Dalam Penelitian ini di buat media pembelajaran untuk anak usia 2-3 tahun di sebuah sekolah TPA-KB-TK Islam Ratnaningsih yang ada di kabupaten Bantul. Salah satu kurikulum dalam pendidikan playgroup di sekolah tersebut adalah pengenalan huruf hijaiyah. Untuk mengenalkan huruf hijaiyah dengan menggunakan teknologi informasi yang dapat mencakup aspek-aspek perkembangan anak maka diperlukan sebuah media pembelajaran berbasis komputer. Di mana media pembelajaran tersebut dapat meningkatkan kreativitas dan efektifitas siswa dalam belajar.

2. METODE PENELITIAN

Media pembelajarannya ini di bangun melalui tiga tahap yaitu 1). tahap perencanaan; 2) tahap desain 3) tahap implementasi.

2.1 Tahap Perencanaan

Dalam perencanaan pembuatan media pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah ini di buatlah flowchart yang ditampilkan dalam Gambar 1. Dalam Gambar 1 dijelaskan dalam media pembelajaran di mulai dengan memilih menu, yang terdiri dari menu belajar dan tebak-tebakan. Jika belajar maka akan masuk pada materi pengenalan huruf hijaiyah. Dalam pengenalan huruf hijaiyah ini anak dapat memilih salah satu huruf hijaiyah kemudian system akan menampilkan dalam tampilan yang lebih besar diikuti dengan suara lafal huruf hijaiyah tersebut. Ini berlaku untuk semua huruf hijaiyah. Sedangkan jika memilih tebak-tebakan akan masuk pada permainan menebak huruf hijaiyah. Dimana tebak-tebakan terdiri dari dua tingkat yaitu tingkat 2 dan tingkat 3. Tingkat 2 terdiri dari 2 huruf hijaiyah dimana anak akan memilih huruf yang benar sesuai dengan suara yang ada dalam soal tersebut, jika benar dapat lanjut sampai selesai tingkat 2 namun jika salah harus memilih huruf yang lain hingga benar. Untuk tingkat 3 sama dengan tingkat 2 hanya hurufnya terdiri dari 3 buah huruf.



Gambar 1. Flowchart Media pembelajaran

2.2 Tahap Perancangan

Dalam tahap perancangan ini terbagi menjadi beberapa perancangan yaitu:

1) Perancangan Konsep

Dalam merancang konsep media pembelajaran, materi yang disampaikan harus mempunyai tujuan yang jelas untuk mempermudah anak didik dalam belajar. Dalam perancangan konsep ini terdiri dari 3 konsep utama yaitu:

a. Gambar

Gambar yang digunakan untuk merancang media pembelajaran ini berasal dari internet yang diolah kembali menjadi gambar yang interaktif dengan menggunakan *Corel Draw X5* kemudian disimpan dalam format .jpg .png yang nantinya di import kedalam *macromedia flash professional 8*. Warna-warna yang dipilih untuk gambar digunakan kombinasi warna-warna yang *natural*.

b. Teks

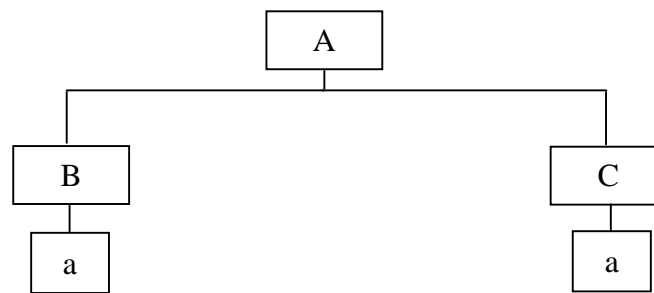
Teks yang digunakan dalam merancang materi pokok dan *permainan*, di simpan dalam *microsoft word* yang kemudian di-copy pada media pembelajaran di *macromedia flash professional 8*.

c. Suara

Suara yang digunakan untuk background yaitu direkam menggunakan *Adobe SoundBooth* yang kemudian di import ke *macromedia flash professional 8*.

2) Perancangan Struktur Menu

Dalam sebuah program aplikasi, sistem merupakan agian yang sangat penting untuk menunjukkan kemampuan dan fasilitas bagi pengguna. Berikut Gambar 2. menggunakan simbol yang berbeda untuk membedakan levelnya.



Gambar 2. Struktur Menu Aplikasi

Keterangan dari gambar struktur menu:

- A. Halaman Utama
- B. Menu Belajar
 - a. Halaman huruf hijaiyah
- C. MenuTebak-Tebakan
 - a. Halaman Permainan
 - b.

3) Perancangan Isi

Berdasarkan perancangan konsep dan perancangan struktur menu, maka isi dari informasi aplikasi pembelajaran yang ingin disampaikan kepada pengguna akan dijelaskan seperti keterangan struktur program berikut :

- a. Tampilan Halaman Utama
Tampilan halaman pembukaan muncul ketika user membuka aplikasi media pembelajaran. Tampilan halaman pembukaan ini berisi tulisan judul aplikasi.
- b. Menu Halaman Belajar
Menu ini berisikan tentang pengenalan huruf hijaiyah.
- c. Menu Tebak-Tebakan
Menu ini berisikan tentang permainan yang sudah di buat dalam media pembelajaran.

4) Perancangan Interface

Dalam merancang desain grafis antarmuka program aplikasi pembelajaran ini terdapat kriteria penting yang harus diperhatikan, yaitu mendesain grafis sesuai dengan tema yang diangkat dengan tujuan agar aplikasi yang akan disajikan kepada pengguna mempunyai sifat ramah (*user friendly*), sehingga pengguna merasa betah menggunakan aplikasi ini.

2.3 Tahap implementasi

Implementasi digunakan untuk menjembatani antara user dan system . Dimana user dapat berinteraksi langsung dengan media pembelajaran [ppengenalan huruf hijaiyah.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah untuk anak usia 2-3 tahun. Sehingga dalam tampilan- tampilan menunyapun sederhana. Tampilan halaman Utama ini merupakan tampilan pembuka yang akan muncul pertama kali saat *user* membuka media pembelajaran ini. Pada tampilan utama ada judul dari media pembelajaran.Menu utama berisikan menu-menu yang ada dalam media pembelajaran ini. Menu Belajar dan Tebak-tebakan. Tampilan menu utama ditunjukkan dalam Gambar 3.



Gambar 3. Tampilan Halaman Utama

Menu Belajar berisikan tentang huruf-huruf hijaiyah. Tampilan menu belajar ditampilkan dalam Gambar 4. Dalam menu huruf ini setiap huruf ketika di klik akan menjadi besar disertai dengan suara pengucapannya.



Gambar 4. Tampilan menu belajar

Menu Tebak-tebakan mempunyai 2 (dua) tingkat, tingkat pertama memiliki 2 pilihan sedangkan untuk tingkat kedua memiliki 3 pilihan yang salah satu pilihan tersebut ada yang benar. Tampilan menu belajar ditampilkan dalam **Gambar 5** dan **Gambar 6**.



Gambar 5. Tampilah Menu Tebak-tebakan tingkat 2



Gambar 6. Tampilah Menu Tebak-tebakan tingkat 3

Setelah program tersebut diujicobakan pada guru-guru di TPA-KB-TK Islam Ratnaningsih, maka secara keseluruhan media pembelajaran tersebut sudah sesuai dengan kurikulum yang ada. Tampilan menu belajar huruf hijaiyah yang berwarna warni membuat anak-anak akan senang belajar huruf hijaiyah. Selain itu untuk anak usia 2-3 latihan tebak-tebakan dengan 2 pilihan huruf dan 3 pilhan huruf sudah cukup sebagai latihan baik dari sisi menghafal huruf maupun dari sisi motorik anak.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis pada aplikasi pembelajaran maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dalam aplikasi pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah untuk anak usia 2-3 ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam memahami belajar sambil bermain sekaligus dapat melatih mptorik anak terutama dalam melakukan gerakan klik pada mouse.
2. Aplikasi media pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah ini dapat memotifasi anak-anak untuk menyelesaikan permainannya tebak-tebak huruf sekaligus dapat melatih memory anak tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewantik H., S.S., Mukminin, A. & Waluyo, E., 2010. Penerapan Pembelajaran Berbasis Komputer sebagai Dasar Pengenalan Teknologi Informasi Pada Guru Taman Kanak-Kanak Di Kota Semarang. *journal.unnes.ac.id*, 14(2).
- Drigas, A., Kokkalia, G. & Lytras, M.D., 2015. ICT and collaborative co-learning in preschool children who face memory difficulties. *Computers in Human Behavior*, 51 Bab B, pp.645–651. Available at: <http://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/S0747563215000333> [Accessed July 28, 2015].
- Halidah, I., 2014. Perancangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JustIN)*, 3(1).
- Naeyc & Center, F.R., 2012. Technology and Interactive Media as Tools in Early Childhood Programs Serving Children from Birth through Age 8. , (January), pp.1–15.
- Purnapraweti, A.A.I. V., 2013. *Perancangan Multimedia dan Pendukungnya Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia 3-6 Tahun di Denpasar*,

- Rini, S., 2011. Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Berhitung Bagi Anak Playgroup Menggunakan Metode Menghitung Gambar dengan Menerapkan Bahasa Pemrograman Macromedia Flash 8. *Jurnal Teknologi Informasi dan pendidikan*, 4(1).
- Seidel, T., Blomberg, G. & Renkl, A., 2013. Instructional strategies for using video in teacher education. *Teaching and Teacher Education*, 34, pp.56–65. Available at: <http://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/S0742051X13000565> [Accessed March 18, 2015].
- Susilo, S., 2013. Indikator PAUD Kelompok Usia 2-3 Tahun. Available at: <http://kurikulumpaud.blogspot.com>. diakses 15 Januari 2015